



Media Video Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Tema Tanaman Sub Tema Cara Bercocok Tanam Untuk Anak Usia Dini

Luh Dwi Prabawati ^{1*}, Didith Pramuditya Ambara ² 

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 08, 2021

Revised July 10, 2021

Accepted October 23, 2021

Available online December 25, 2021

Kata Kunci:

Video Pembelajaran, Berbasis Proyek

Keywords:

Learning Videos, Project-Based



This is an open access article under the

[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penggunaan media konvensional seperti kertas, membuat pembelajaran menjadi kurang efektif. Pembelajaran yang hanya dilakukan di ruangan saja, kurang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik untuk materi tentang lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rancang bangun, mengetahui validitas dan efektivitas dari media video pembelajaran berbasis proyek untuk anak usia dini. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini 1 orang ahli isi materi, 1 orang ahli desain dan media pembelajaran dan anak kelompok B sejumlah 19 orang. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode non tes, metode wawancara dan angket kuesioner. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini memperoleh skor 93% pada uji ahli materi, 90% pada uji ahli desain pembelajaran, 92% pada uji ahli media pembelajaran, 84% pada uji coba perorangan, 86% pada uji coba kelompok kecil dan 90% pada uji coba lapangan. Dengan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa media video ini layak digunakan pada proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar anak dan mencintai lingkungan sekitarnya. Implikasi dalam penelitian ini yaitu media ini layak digunakan pada proses pembelajaran dan mampu menarik minat belajar anak.

ABSTRACT

The use of conventional media such as paper, makes learning less effective. Learning that is only done in the room, is not able to provide a better learning experience for material about the environment. This study aims to develop a design, determine the validity and effectiveness of project-based learning video media for early childhood. This research belongs to the type of development research that refers to the ADDIE model. The subjects in this study were 1 material content expert, 1 design expert and learning media and 19 group B children. Data collection methods in this study are non-test methods, interview methods and questionnaires. The analytical technique used is descriptive qualitative analysis technique and quantitative descriptive statistical analysis. The results of this study obtained a score of 93% on the material expert test, 90% on the learning design expert test, 92% on the learning media expert test, 84% on the individual trial, 86% on the small group trial and 90% on the field trial. With these results, it can be stated that this video media is suitable for use in the learning process and can increase children's interest in learning and love the surrounding environment. The implication of this research is that this media is suitable for use in the learning process and is able to attract children's learning interest.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek perkembangan yang optimal, baik perkembangan fisik maupun psikis, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, moral dan agama (Kurnia et al., 2018; Rozi & Khomsatun, 2019). Terutama dalam perkembangan motorik anak, dalam bercocok tanam dapat membantu dan berpengaruh dalam membangun kecintaan anak terhadap tanaman (Ditajayanti et al., 2019; Kamila &

*Corresponding author.

E-mail addresses: luhdwiprabawatii@gmail.com (Luh Dwi Prabawati)

Hidayaturochman, 2022). Pada Bercocok tanam dapat membangun kepedulian anak terhadap lingkungan. Kepedulian pada lingkungan hidup pada anak diperlukan karena bangsa ini sedang menghadapi pada permasalahan terhadap cinta terhadap tanaman atau cara bercocok tanam (Rahmi et al., 2021). Banyak lingkungan hidup tidak terawat bahkan rusak karena ulah oknum masyarakat yang tidak bertanggung jawab. Pada kegiatan bercocok tanam mampu menarik perhatian anak untuk lebih menyayangi tanaman, mengetahui apa saja bagian dari tanaman, dan merawat tanaman (Ditajayanti et al., 2019; Handayani, 2019; Yuniarti et al., 2021). Bercocok tanam adalah kegiatan menanam tanaman tumbuhan pada media tanah atau non tanah seperti sekam, kerikil dan lain-lain (Nasution et al., 2021; Sofia et al., 2022). Wadah atau tempat yang digunakan bermacam-macam bisa langsung pada tanah, pot, drum, dan tempat (Fatimah et al., 2021; Utami et al., 2017). Selain itu kegiatan cinta lingkungan yang diajarkan oleh guru PAUD yakni anak diajarkan untuk menyiram tanaman kemudian membersihkan sampah-sampah di sekitar rumah. Anak dapat menunjukkan kemandirian dalam proses pelaksanaan penanaman, perawatan dan kegiatan membersihkan lingkungan (Marini, 2019; Putri et al., 2021; Yuniarti et al., 2021).

Tujuan pembelajaran kecakapan hidup ini adalah untuk mengajarkan anak memupuk rasa cinta lingkungan, kebersihan dan penghargaan terhadap tanaman atau tumbuhan (Intan & Bendriyanti, 2020; Yanuarsari et al., 2020). Pemenuhan tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena media mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media dapat menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil optimal (Ahmad & Mustika, 2021; Karo & Rohani, 2018). Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar (Handoko & Novitasari, 2019; Makapedua et al., 2021; Nisa et al., 2021). Kecenderungan belajar anak usia dini memiliki ciri diantaranya adalah konkret yang mengandung makna bahwa proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret menggunakan seluruh indra, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar (Kusuma Sari, 2021; Nurzaman et al., 2020; Widhiasih & Yunita, 2021). Pembelajaran pada anak usia dini menjadi wahana untuk mengembangkan potensi seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat masing-masing anak. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru cenderung kurang menggunakan media yang menarik. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di TK Dharma Santi II Tabanan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas masih belum efektif dan kreatif dimana media yang digunakan hanya terbatas pada media kertas dalam tema tertentu seperti guru pun masih melakukan kegiatan di dalam ruangan sehingga anak tidak mendapatkan pengalaman langsung dan interaksi langsung dengan lingkungannya yang mana dapat mempengaruhi perkembangan kecintaan dan kepedulian anak terhadap lingkungan atau tanaman. Proses pembelajaran yang demikian kemudian berdampak pada kurangnya pengetahuan anak-anak tentang nama-nama tanaman yang ada di lingkungan sekitar, dan jika dibiarkan secara terus menerus hal ini akan berdampak pada penurunan tingkat kepedulian anak terhadap lingkungannya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni melaksanakan proses pembelajaran dengan berbantuan media video. Video pembelajaran merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak atau media yang dapat dilihat dan didengar (Arsini, 2016; Sya'bania, 2020). Perkembangan psikologi serta kebutuhan spesifik anak sebagai individu yang unik. Media video mendapatkan kategori sangat baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat memotivasi siswa dalam belajar (Nirwana, 2021; Rahiem et al., 2022; Valentina & Sujana, 2021). Penggunaan media video pembelajaran pada tema cara bercocok tanama akan lebih optimal jika dilaksanakan dengan berbasis proyek (Pagarra & Idrus, 2018; Risky, 2019). Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi untuk membantu anak-anak meningkatkan aktivitas dan motivasi selama proses pembelajaran (Lestari & Suastika, 2021; Nurhopipah et al., 2021). Anak-anak juga harus diizinkan belajar dengan teman. Pembelajaran berbasis proyek pada anak usia dini dapat menumbuhkan antusiasme anak-anak dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan suasana alami, dan fokusnya adalah menginspirasi dan menyelesaikan kesulitan anak-anak (Siregar et al., 2022). Pembelajaran proyek memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran dengan menggunakan proyek yang nantinya dikerjakan oleh anak dan dapat melatih interaksi dan *problem solving* anak (Amalia et al., 2021; Hapidin et al., 2018; Hendraningrat & Fauziah, 2021).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa bahwa media video pembelajarn memiliki validitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Aryani & Ambara, 2021). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menstimulus dan memfasilitas anak dalam proses pembelajan (Trianggono, 2020). Hasil penelitian lainnya kemudian mengungkapkan bahwa media video pembelajaran merupakan media yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini (Udiani & Kristiantari, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media vidio pembelajaran maupun pembelajaran berbasis proyek sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara kusus membahas mengenai pengembangan media video pembelajaran berbasis proyek pada tema tanaman sub tema cara bercocok tanam untuk Anak Usia Dini. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan rancang bangun, mengetahui validitas dan efektivitas dari media video pembelajaran berbasis proyek tema tanaman subtema cara bercocok tanam untuk anak usia dini.

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena didasarkan atas pertimbangan jika model yang diringkas dan dipahami lebih mudah di kembangkan secara berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Santi II dengan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan yaitu 3 ahli dan 1 kelas yaitu Kelompok B. 3 ahli tersebut meliputi ahli desain, ahli isi materi, dan ahli media. Sementara itu, tahap uji perorangan ini dilakukan kepada subjek 3 orang, tahap uji kelompok 9 orang, dan tahap uji lapangan 19 orang anak di TK Dharma Santi II.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pada data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, kelayakan media, saran atau masukan dan tanggapan yang diperoleh dari respon subjek uji coba dari ahli desain, ahli isi materi dan ahli media pembelajaran terhadap produk yang sudah dikembangkan. Pada data kuantitatif yang dihitung dari jenis data sebgai variabel angka atau bilangan. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini menggunakan metode non tes. Metode pengumpulan data non tes yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara, metode angket/kuesioner dan dokumentasi yang mendukung dari penelitian ini. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu kuesioner. Adapun kisi-kisi dari instrumen yang digunakan disajikan pada Tabel 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen *Review Ahli Isi Pembelajaran*

No.	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	1
		2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	1
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	1
		4. Ketepatan materi	5	1
2.	Materi	1. Kemenarikan materi	4,7	2
		2. Materi mudah dipahami	9	1
		3. Materi bermanfaat bagi anak dalam kehidupan nyata	6	1
		4. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	8	1
		5. Kesesuaian evaluasi dengan materi	15	1
		6. Memberikan umpan balik hasil evaluasi materi	10,12	2
		7. Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	14	1
3.	Media	1. Diberikan petunjuk penggunaan	11	1
		2. Materi didukung penggunaan media yang tepat	13	1
		3. Media mudah dipahami		
		4. Materi yang disampaikan mudah di mengerti		
Jumlah				15

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	1,2	3
		2. Keakuran dan kekonsistenan antara tujuan materi dan evaluasi	3	
2.	Strategi	1. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi anak	4	5
		2. Memberikan kesempatan pada anak untuk menggali informasi secara mandiri	5	
		3. Penyampaian materi menarik menggunakan media sesuai dengan karakteristik anak	6	
		4. Penyampaian materi	7	
		5. Memberikan petunjuk dan langkah-langkah	8	
		6. Pembelajaran yang menarik untuk anak	9	
		7. Mudah dimengerti oleh anak		
3	Evaluasi	1. Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan anak	10	2
Jumlah				10

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1. Kemudahan penggunaan media	1	1
		2. Kualitas tampilan	6	1
		3. Konsistensi tombol	3	1
		4. Kemenarikan tampilan		
2	Teks	1. Keterbatasan	2,7, 10	3
		2. Penggunaan jenis huruf yang sesuai		
3	Gambar	1. Kesesuaian gambar	8	1
4	Warna	1. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	4	1
		2. Pemilihan warna yang sesuai		
5	Suara	1. Penggunaan musik yang sesuai	5,9	2
Jumlah				10

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil

No.	Aspek	Komponen	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	1. Kemenarikan media pembelajaran	1	1
		2. Kemudahan penggunaan media	3	1
2	Teks	1. Keterbatasan teks	4	1
		2. Penggunaan jenis huruf yang sesuai	2	1
		3. Penggunaan ukuran huruf yang sesuai	5	1
3	Gambar	1. Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi	6	1
4	Motivasi	1. Media dapat membangkitkan motivasi anak	7	1
5	Materi	1. Kemenarikan materi yang disampaikan	9,11	2
		2. Materi yang mudah dipahami		
		3. Tujuan pembelajaran mudah dipahami		
6	Evaluasi	1. Memberikan umpan balik hasil evaluasi	8,10	2
Jumlah				11

Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan dua jenis teknik analisis data, meliputi teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini teknik analisis data deskriptif kualitatif, dilakukan dengan mengelompokkan hasil dari angket yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan dari pakar ahli. Hasil analisis dari data yang didapat ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Hasil analisis data kuantitatif berupa persentase kelayakan produk dan respon pendapat dari subyek penelitian, kemudian dianalisis menggunakan kriteria kelayakan media video berbasis proyek, sehingga dapat diambil suatu keputusan mengenai layak atau tidaknya media video ini yang dikembangkan. Jawaban yang terkumpul

dari angket ahli materi, media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan analisis menggunakan skala Likert yang telah dimodifikasi peneliti menjadi skala empat yang disajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Kategori Penilaian Skala Likert dengan Skala

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2.	Skor 3	Setuju (S)
3.	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video berbasis proyek untuk melatih motorik anak kelompok B TK Dharma Santi II. Media ini dikembangkan untuk memfasilitasi anak untuk melatih motorik anak. Meskipun hanya disajikan dalam bentuk video, namun pembelajaran tetap dapat menyenangkan bagi anak. Pernyataan ini didukung dari komentar dan saran yang diberikan anak pada angket penilaian uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Bahwa, ke sembilan belas responden mengatakan, anak senang belajar melihat video berbasis proyek ini dapat anak untuk mencintai lingkungan dan tanaman yang dimiliki dirumahnya. Dalam pengembangan ini, media video berbasis proyek telah melewati uji ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Pengembangan media video berbasis proyek dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas 5 tahapan yang meliputi tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis dilaksanakan kegiatan wawancara dengan guru, menganalisis sarana dan prasarana dan menganalisis kompetensi dasar dan indikator materi. Untuk mendapatkan data awal dalam proses pengembangan media ini dilakukan dengan cara observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan sistem luring. Pada tahap ini dilakukan analisis KD dan Indikator pembelajaran yang perlu bantuan media pembelajaran yang sesuai. Dari hasil wawancara bersama guru kelompok B diketahui bahwa diperlukan juga media untuk pembelajaran, meskipun luring media video cocok dan menarik dengan media video untuk anak. Adapun KD dan indikator yang digunakan disajikan pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap perduli dan mau membantu jika diminta bantuannya.	2.9.1 mempunyai rasa perduli terhadap sekitarnya 2.9.2. bertanggung jawab dengan tanaman yang dia punya 2.9.3 memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan 2.9.4 mempunyai rasa membantu sesama teman

Tahap pengembangan kedua yakni tahap desain (*design*). Pada tahap ini informasi yang didapatkan dari tahap analisis sebagai informasi awal untuk dikembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak yang telah didapatkan sebelumnya. Pada tahap desain dilaksanakan 3 kegiatan yang meliputi tahap pengumpulan data, menyusun flowchart dan storyboard. Pada tahap pengumpulan data, dilaksanakan pengumpulan data berbagai komponen yang digunakan dalam pengembangan media video yang meliputi pengumpulan isi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan KD dan Indikator pembelajaran yang telah dianalisis sebelumnya. Tahap ini juga dikumpulkan gambar-gambar, audio dan background yang menjadi isi pada media video nantinya. Setelah dilakukan pengumpulan data, tahap kedua kemudian dilanjutkan dengan menyusun flowchart. Flowchart ini merupakan alur bagan yang menunjukkan bagaimana suatu materi yang sudah dipersiapkan sebelumnya pada tahap pengumpulan data akan disajikan dalam media yang akan dikembangkan. Flowchart digunakan peneliti untuk sebagai pedoman penulisan naskah yang dimunculkan dalam media nanti. Setelah flowchart siap maka dilanjutkan dengan menyusun storyboard merupakan gambar sketsa yang disusun secara berurutan sesuai dengan flowchart yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, tahap ini merupakan tahap yang dapat mewujudkan rancangan media yang sudah dipersiapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap materi, gambar, audio dan background yang sebelumnya telah dikumpulkan disusun berdasarkan flowchart dan storyboard yang sudah disusun. Adapun hasil pengembangan produk media ini, dapat dilihat pada [gambar 1](#).



Gambar 1. Tampilan Video

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini media yang sudah dikembangkan dalam bentuk prototype diuji cobakan kepada anak sebagai pengguna media secara langsung dalam pembelajaran. tahap ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang telah dikembangkan berdasarkan hasil penerapan produk secara langsung dalam proses pembelajaran di sekolah. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan pada data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya dari jawaban angket dari pakar ahli dan anak. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini terbatas hanya pada evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui kelemahan dari produk yang dikembangkan sebagai acuan perbaikan produk yang dikembangkan. Adapun hasil validitas media dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Persentase Hasil Uji Validitas

No.	Subjek	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Materi	93 %	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	90 %	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	92 %	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	84 %	Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	86 %	Baik
6.	Uji Coba Lapangan	90 %	Sangat Baik

Pembahasan

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa media vidio pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan memiliki rata-rata nilai validitas yang sangat baik. Keberhasilan pengembangan vidio dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah: **pertama**, materi yang disajikan dalam vidio berada pada kategori sangat baik dengan tidak direvisi. Materi yang disajikan pada media adalah materi mengenai jenis-jenis tumbuhan dengan cara bercocok tanam. Materi ini cocok digunakan untuk anak usia dini karena dapat melatih keterampilan inkuiri dan pengetahuan anak (Juannita & Mahyuddin, 2022; Wati et al., 2022; Yanuarsari & Mayar, 2022). Dengan pengetahuan dan keterampilan yang baik tentang ilmu yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya dan kehidupan sehari-hari (Ditajayanti et al., 2019; Handayani, 2019; Yuniarti et al., 2021). Anak sangat penting difasilitasi untuk mendapat jawaban dari pertanyaannya terkait tentang lingkungan sekitarnya. Hal tersebut sangat penting, mengingat perkembangannya dimuali dari hal tersebut.

Kedua, media yang dibuat memiliki desain pembelajaran yang sangat baik, hal ini ditinjau dari video, kesesuaian KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, serta penggunaan media yang dikembangkan secara real dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan muatan materi

sains. Maka dari itu perencanaan pembelajaran dan strateginya pun harus disesuaikan. Strategi pembelajaran sains meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Dalam perencanaan, guru sudah menyiapkan tujuan, materi, media, dan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi sains melalui literasi dan keterampilan atau praktik (Jumiati et al., 2022; Munasti & Suyadi, 2021; Ritonga et al., 2022). Media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dengan media yang lainnya. Perlu adanya adaptasi atau penyesuaian terhadap hal tersebut, karena antara media dan materi perlu ada keterkaitan dan keterpaduan (Handoko & Novitasari, 2019; Makapedua et al., 2021; Nisa et al., 2021). **Ketiga**, media sangat layak untuk dikembangkan karena berada pada kategori sangat baik dengan tidak perlu direvisi. Produk dalam penelitian ini yaitu video pembelajaran. Media video adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman suatu materi pembelajaran (Kusuma Sari, 2021; Nurzaman et al., 2020; Widhiasih & Yunita, 2021). Media memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran (Amalia et al., 2021; Anida & Eliza, 2020; Mardhotillah & Rakimahwati, 2021). Video pembelajaran sangat cocok digunakan untuk anak usia dini, karena memiliki tampilan yang menarik. Terlebih lagi di masa pandemi seperti saat ini yang sangat membutuhkan video pembelajaran (Nirwana, 2021; Rahiem et al., 2022; Valentina & Sujana, 2021).

Keempat, media yang dikembangkan dapat membantu proses belajar anak, karena video pembelajaran memuat unsur-unsur gambar, teks dan audio yang membantu proses pemahaman anak (Kusuma Sari, 2021; Silviarista et al., 2018; Suryana & Hijriani, 2021). Anak usia dini sangat erat kaitannya dengan kegiatan bermain. Video pembelajaran sangat menarik bagi anak usia dini, karena anak usia dini tertarik dengan sesuatu visual yang berkaitan dengan video. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa media video pembelajaran memiliki validitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Aryani & Ambara, 2021). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menstimulus dan memfasilitas anak dalam proses pembelajaran (Trianggono, 2020). Hasil penelitian lainnya kemudian mengungkapkan bahwa media video pembelajaran merupakan media yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini (Udiani & Kristiantari, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran maupun pembelajaran berbasis proyek sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk video pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan. Berdasarkan hasil uji coba produk, dapat dinyatakan bahwa video pembelajaran berbasis proyek tema tanaman subtema cara bercocok tanam untuk anak usia dini ini layak digunakan pada proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar anak serta dapat memotivasi anak untuk mencintai lingkungan sekitarnya.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>.
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>.
- Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>.
- Arsini, A. (2016). Pengembangan Portal “Channel Pembelajaran Sains” Sebagai Video Pembelajaran Online Melalui Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation). *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.21580/phen.2016.6.1.940>.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Ditajayanti, I. K., Rahayu, A. P., & Setiawan, A. (2019). Membangun Keterampilan Bercocok Tanam Melalui Kegiatan Bertanam Dengan Media Hydroponik Di TK Al Irsyad Surabaya. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 94. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3613>.
- Fatimah, Y., Dwi, F., & Santana, T. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini Dengan

- Penerapan Metode Proyek Melalui Kegiatan Menanam Bunga. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5), 577–585. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i5.p577-585>.
- Handayani, Ok. D. (2019). Pembelajaran Matematika Permulaan Melaluikewirausahaan Pada Aktifitas Bercocok Tanam Pada Anak Usia Dini (Studi Kualitatif di KB-TK Islam Sabilina). *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 71–84. <https://doi.org/10.26877/paudia.v7i2.3270>.
- Handoko, H., & Novitasari, K. (2019). Model Multisensori Berbasis Teknologi Multimedia untuk Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 64. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1557>.
- Hapidin, H., Nurjannah, N., & Hartati, S. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Proyek Dalam Menerapkan Pendidikan Kelautan Pada Anak Di Kepulauan Seribu. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 51–65. <https://doi.org/10.21009/jpud.121.05>.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>.
- Intan, S., & Bendriyanti. (2020). Meningkatkan pengetahuan sains pada anak melalui pendekatan eksplorasi lingkungan dengan bercocok tanam sayur di PAUD Al-Fattah Kota Bengkulu. *Early Child Research and Practice*, 1(1), 42–45. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i02.1241>.
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3007–3012. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>.
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757–1760. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>.
- Kamila, A., & Hidayaturrochman, R. (2022). Peran guru dalam mengembangkan psikomotorik anak usia dini melalui media pembelajaran outing class. *PSYCOMEDIA: Jurnal Psikologi*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.35316/psycimedia.2022.v1i2.1-13>.
- Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kurnia, D., Taufiq, M., & Silawati, E. (2018). Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Learning Based Resources. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v6i2.10520>.
- Kusuma Sari, N. M. I. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 391. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37937>.
- Lestari, P. I., & Suastika, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>.
- Makapedua, C. S., Wonggo, D., & Komansilan, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(4), 364–377. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i4.2212>.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>.
- Marini, M. (2019). Menanamkan Nilai-Nilai Kewirausahaan pada Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 24–28. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i1.928>.
- Munasti, K., & Suyadi, S. (2021). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876–885. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1567>.
- Nasution, U. S., Dewi, M., & Azmi, S. R. M. (2021). Meningkatkan motorik anak usia dini dengan bercocok tanam. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 1(1), 17–20. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v1i1.528>.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>.
- Nisa, F., Gede Agung, A. A., & Tegeh, I. M. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Karakter Konservasi untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 17. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.33633>.
- Nurhopipah, A., Nugroho, I. A., & Suhaman, J. (2021). Pembelajaran Pemrograman Berbasis Proyek Untuk

- Mengembangkan Kemampuan Computational Thinking Anak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(1), 6. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v27i1.21291>.
- Nurzaman, I., Gandana, G., & Wahidah, A. S. (2020). Model Pembelajaran Interactive Storytelling Berbasis Aplikasi Android Untuk Memfasilitasi Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 134–140. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.28209>.
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 8(1), 30. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i1.4362>.
- Putri, N. W. S., Suryati, K., Wijayanti, N. W. E., Wardika, I. W. G., Kartini, K. S., Krisna, E. D., & Hartawan, I. N. B. (2021). Pelatihan Pembelajaran Matematika Permulaan Melalui Bercocok Tanam Hidroponik Kepada Guru Paud. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(4), 1272–1282. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i4.4808>.
- Rahiem, M. D. H., Fitri, A., & Faeruz, R. (2022). Video Pembelajaran dan Lembar Kerja pada Pembelajaran Anak Usia Dini Selama COVID-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3967–3980. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2435>.
- Rahmi, L., Adilla, U., Juliana, R., Yuisman, D., & Mualimin. (2021). Inovasi Pembelajaran Dengan Metode Belajar Bersama Alam (BBA) Guna Membangun Karakter Anak Semenjak Dini Pada Sekolah Alam Muara Bungo (SAMO). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 410. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1177>.
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p073>.
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40–46. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i1.13418>.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i1.781>.
- Silviarista, M., Setyosari, P., & Sihkabuden, S. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Mobile Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas VIII SMP. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.17977/um031v4i12017p022>.
- Siregar, D. M., Simatupang, E. M., Harahap, T. A. H., Anita Yus, & Simaremare, A. (2022). Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkunganku Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 27–36. <https://doi.org/10.55927/jsih.v1i1.453>.
- Sofia, A., Chairilisyah, D., & Solfiah, Y. (2022). Pengaruh Kegiatan Bercocok Tanam Terhadap Kecerdasan Naturalis pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Baserah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 105(2), 79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4872>.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Sya'bania, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>.
- Trianggono, M. M. (2020). Stimulasi Perkembangan Kreativitas Mahasiswa PG PAUD Melalui Pembelajaran Sains Berbasis Proyek Pengembangan Media. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(01), 1–10. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i01.4234>.
- Udiani, N. K. I., & Kristiantari, M. . R. (2021). Video Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Berbasis Teori Brunner untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 202. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.34445>.
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak. *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud Stkip Siliwangi Bandung*, 3(2), 175–180. <https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p175-180.649>.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35640>.

- Wati, S. G., Mustika, A., Saputra, A., Estuhono, E., Apreasta, L., & Rahmadani, R. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>.
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>.
- Yanuarsari, R., Octrianty, E., & Nurmilah, U. (2020). Penerapan Metode Bercocok Tanam Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak. *Indonesian Journal Of Adult and Community Education*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.17509/ijace.v2i1.28283>.
- Yanuarsi, Y., & Mayar, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbagai Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3629–3647. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1715>.
- Yuniarti, R., Cahaya, Y. F., Pratama, A. K., & Fajar, A. S. (2021). Implementasi Usaha Bercocok Tanam Tanpa Lahan Sebagai Pengenalan Dasar Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Sekolah Islam Al-Yaqut. *Jurnal Abdimas Perbanas*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.56174/jap.v2i1.375>.